



Penciptaan Inovasi sebagai Kunci Sukses Meningkatkan Reputasi Perguruan Tinggi

Webinar Perpustakaan UNUSA & FPPTI Jatim

START →

M. RISKI DESTRIANTO

Politeknik Negeri Semarang

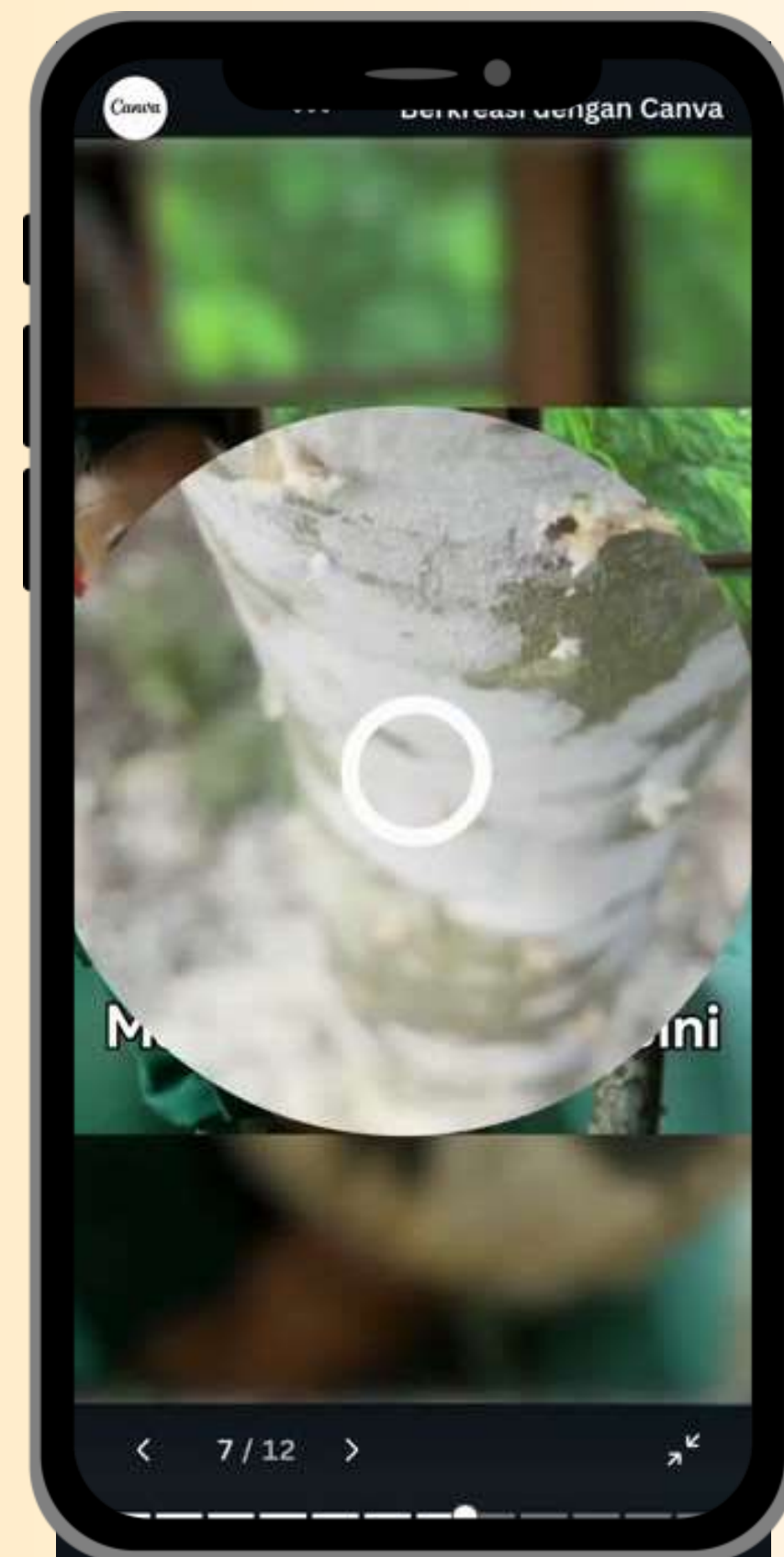


[S.ID/RISKIDESTRIANTO](https://s.id/riskidestrianto)

Pengembangan Display Pohon Berbasis QR Code dan Konten Visual di Arboretum



Inovasi ini dikembangkan dengan pendekatan R&D melalui tahapan identifikasi, riset konten, desain, display, dan pembuatan katalog digital. Informasi dikemas ulang menggunakan QR Code dan konten visual agar lebih menarik dan mudah diakses. Prosesnya kolaboratif dan fleksibel untuk berbagai platform seperti media sosial, website, dan LMS. Dengan biaya rendah, produk ini cocok untuk perpustakaan, arboretum, dan lembaga dokumentasi dengan dana terbatas.



Kenapa Inovasi Muncul?

“Librarians don't guard knowledge — they ignite it”

Jenifer La Garde



Potensi dari
arboretum belum
optimal



Pendokumentasian
masih tradisional



Perpustakaan
merupakan lembaga
pengetahuan

Proses Pengelolaan Produksi



IDENTIFIKASI

1. Jenis
2. Subjek
3. Relasi Prodi
4. Ahli
5. Referensi



RISET KONTEN

- Memilih poin cerita menarik, dilakukan bersama expert (dosen)



DESAIN GRAFIS

1. Warna;
2. Font;
3. Gambar;
4. Alignment



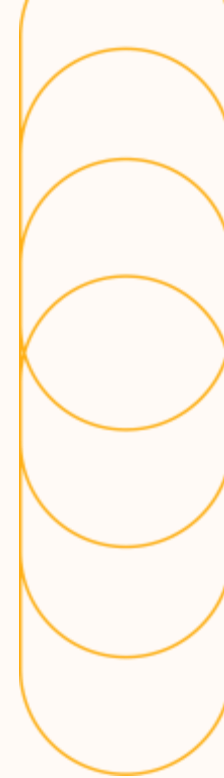
DISPLAY

1. Manajemen Tautan
2. QR Code



KATALOG

1. Input data pada sistem SLIMS.
2. Penyimpanan database koleksi & mempermudah temu kembali informasi.



Keunggulan Produk Inovasi

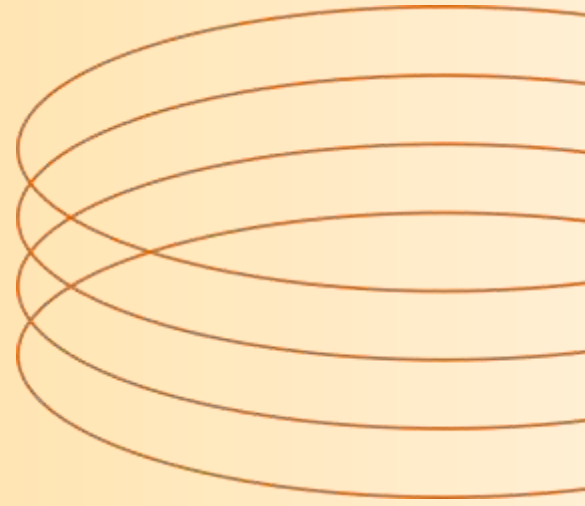
➤ **MULTI-FUNGSI**

➤ **KOLABORATIF**

➤ **LOW-COST**

Produk ini multi-fungsi, mudah diadaptasi ke berbagai platform, mendorong kolaborasi lintas pihak, dan diproduksi dengan biaya rendah. Cocok untuk lembaga dengan anggaran terbatas.

Perjalanan Inovasi Perpustakaan INSTIPER



> Keterlibatan dalam Produksi Bahan Ajar (2020)

> Pengembangan Koleksi Realia (2022)

> Optimalisasi Arboretum (2023)

“The process of innovation is, of course,
never ending”

Alan Greenspan



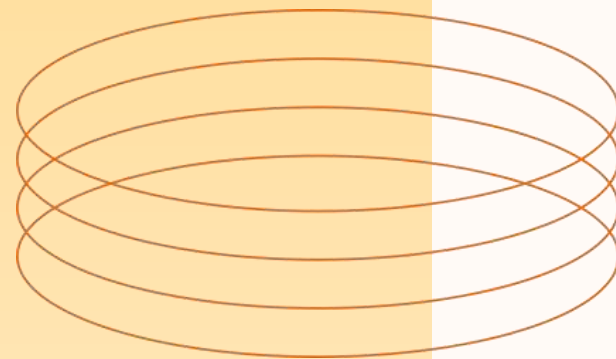


Kunci Inovasi

Produk inovatif hadir dengan keunikan yang membedakannya dari yang lain, menawarkan solusi nyata atas kebutuhan pengguna. Nilai tambah ini menjadi kekuatan utama, namun tetap harus dibarengi dengan kemampuan beradaptasi dan pengembangan berkelanjutan agar tetap relevan di tengah perubahan.

- > Unik atau Diferensiatif
- > Memberikan Solusi atau Nilai Tambah
- > Pengembangan Terus-Menerus





Tahapan dalam Inovasi Perpustakaan

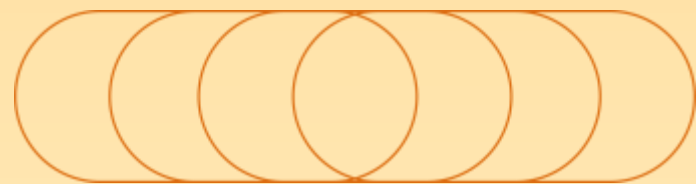
3 Tahapan ▼

➤ Ide dan Gagasan

➤ Uji Coba Gagasan

➤ Hasil dan Dampak

Inovasi dimulai dari ide yang berkembang jadi gagasan, diuji lewat karya ilmiah dan kompetisi, menghasilkan produk yang disempurnakan. Dampaknya, meningkatkan reputasi dan memperkuat posisi dalam advokasi perpustakaan



Keikutsertaan dalam kompetisi tidak hanya membuka peluang kolaborasi dan pengembangan diri, tetapi juga mendorong perpustakaan menjadi lebih aktif, inovatif, dan adaptif dalam menjawab kebutuhan zaman.

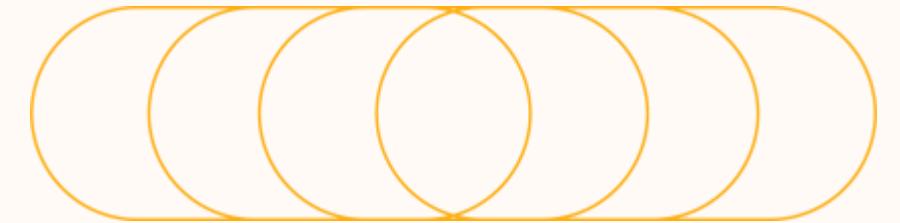
Dampak Positif Kompetisi bagi Diri dan Institusi



Bagi
Perpustakaan



Bagi
Individu



Terima Kasih

[S.ID/RISKIDESTRIANTO](https://www.instagram.com/S.ID/RISKIDESTRIANTO)